



NUMERO QUATTRO

VENDICATORIA PLA

KURT BUSIEK SCENEGGIATORE GEORGE PEREZ

TOM SMITH

RAM

GIUSEPPE GUIDI E PIER PAOLO RONCHETTI

I Vendicaturi

SLA

E VENNE UN GIORNO DIVERSO DA TUTTI GLI ALTRI, QUANDO GLI EROI PIÙ POTENTI DELLA TERRA SI UNIRONO CONTRO UNA COMUNE MINACCIA QUELLO FU IL GIORNO IN CUI NACQUERO I VENDICATORI... PER COMBATTERE QUEI NEMICI CHE NESSUN EROE, DA SOLO, AVREBBE POTUTO VINCERE! SONO I PIÙ GRANDI SUPEREROI DEL MONDO.

NOBILISSIMI CAMPIONI DEVOTI ALL'ONORE E ALLA
GIUSTIZIA. INSIEME FORMANO LA JUSTICE LEAGUE
OF ÂMERICA, E NON SI SONO MAI PIEGATI DI
FRONTE A NESSUN MALVAGIO!

La storia finora

di Ciorgio Lavagna, glavagna@panini.it

L'IMPLACABILE, IMMORTALE KRONA VUOLE SCOPRIRE L'ULTIMO SEGRETO DELLA CREAZIONE, UN FUGGEVOLE SGUAR-DO SULL'INIZIO DEL SUO UNIVERSO GLI MOSTRÒ UN TURBINARE DI STELLE IN UNA MANO COSMICA, ORA PERCOR-RE IL MULTIVERSO E DISTRUGGE LE MOLTE REALTÀ PER SCOPRIRE COSA ABBIA CAUSATO LA LORO NASCITA, IL GRAN MAESTRO, PER PRESERVARE LA PROPRIA, LO SFIDA A UN GIOCO LE CUI PEDINE SONO I CAMPIONI DI DUE UNIVERSI, I VENDICATORI E LA JUSTICE LEAGUE OF AMERICA, MA IL GIOCO È SOLO UN ESPEDIENTE PER IL POSSESSO DI DODI-CI ARTEFATTI DI IMMENSO POTERE. KRONA, SCONFITTO, ATTACCA IL RIVALE PER STRAPPARGLI IL PREMIO, MA IL GRAN MAESTRO USA GLI ARTEFATTI PER CONGIUNGERE I DUE UNIVERSI, INTRAPPOLANDO KRONA IN MEZZO A ESSI, PRIGIONIERO MA NON INERME, KRONA SI IMPADRONISCE DEGLI ARTEFATTI E LI USA PER AVVICINARE ANCOR DI PIÙ LE DUE REALTÀ, FINO A FONDERLE IN UN UNICO UNIVERSO, L'EFFETTO È CATASTROFICO. LO SPAZIO-TEMPO SI DISTORCE IN MODO IMPREVEDIBILE, E IL RISULTATO SARÀ LA DISTRUZIONE DI ENTRAMBI I MONDI, ILA E VENDICATORI SI RITROVANO INSIEME, MA I LORO RICORDI CAMBIANO INSIEME ALLA REALTÀ, GIUNTI FINO AL GRAN MAESTRO, CHE TROVANO FERITO, GLI EROI APPRENDONO LA VERITÀ SUL LORO PASSATO PRIMA DELLA DISTORSIONE TEMPORALE. QUEL PASSATO DEVE ESSERE RIPRISTINATO, LA LORO VITA NON È COLMA SOLO DI EROISMO E DI TRIONFI: IL CALABRONE E WASP VEDONO IL FALLIMENTO DEL PROPRIO MATRIMONIO, FLASH E LANTERNA VERDE LA PROPRIA FINE, LA VISIONE E SCARLET I LORO FIGLI PERDUTI PER SEMPRE. EPPURE, ESSI SCELGONO DI LOTTARE. È DEVONO FARLO SENZA L'AIUTO DEL GRAN MAESTRO, PERCHÉ IL GRAN MAESTRO È MORTO!

COPERTINA DI CEORCE PEREZ E TOM SMITH

LOCO DI JOHN I. NILL

LE BATTAGLIE DEL SECOLO 25 presenta VENDICATORI/JLA 4

Suprimento a 1808 6.0 del giugos 2004. Menticazione del Tolleyale di Moderna. 1000 6.0 l. 3 margio 1809, predicazione del America di Moderna. 1000 6.0 l. 3 margio 1809, predicazione del mortino del moderno del proposito del producto del mortino del moderno del mortino del moderno d

Amministration deligna (ALD) R. SALLUSTRO Districts accountile and efforce MARCO M. LURO District mental has SUNDER RESIDUATION (MATTICE ORGANISCO GLAIM) VERSIGAL ACCOUNTING THE ACTION OF THE ACTION

(art director), GIOVANNI BATTISTINI. STEFANIA BEVINI. PAOLO CATELLANI. PAOLA LOCATELLI, ALESSANDRA LUGLI, MARCO PAROLI. MICHELE PETRUCCI, RUDY REMITTI Ufficio produzione, ALESSANDRA GOZZI (responsabile di produzione), FRANCESCA AIELLO, ANDREA BISI, MARZIA LORUSSO, ALESSANDRO MICHELI, LORENA RUBBIANI.

Gil anterial de LE BATTÁGUE DEL SCOLO (Gioponibiri no. 3. BATIMANUNUE, 10: MANYLOCK V; 11:

TARIMANCAPITA MERICA; ES JURES DEPREMAPERAME REAMMOSPILE; 13. ELA ALCESS; 11:

15. 16. RAMIGAM I, 16: 72: ORIUMTED ACCESS; 10: RUUL-SUPERAMA, 10: BATIMANOPILE; 13. ELA ALCESS; 11:

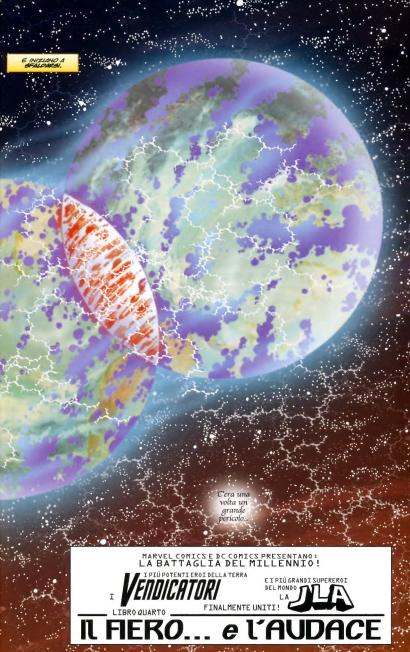
DEFERMANFANTATO (DURITRO; 272-44 PERIOLACOURLA (27): possono richidecto per far o per posta a PAN DISTRIBUZIONE; 40: Casara Della Chica 27): 41: 100 Modesa (180: 53): 332, 531) (e-mil) optitabilità perio pagamenti, 12: veramo invista grevio pagamento anticipato con raulla postala dell'importo, pari al prezzo degli albi indicato al isto seven paninicomical; più € 4,00 per oppitalion; oppire la pagamento può severe effetuato medianto contrassegno con un ovarappezzo di €,5,50 per spese postali (il albi possono anche essere aquistati direttamente enline con carta di creditivi la conditarcon di tramite balletimo postale al clas vorappezzioni conferio Via con Matericaro di tramite balletimo postale al clas vorappagnissioni, sul conferio Via con Matericaro di tramite balletimo postale al clas vorappagnissioni, sul receito dell'importanti de





NEL NULLA DEL VUOTO TRANSPIMENSIONALE, DUE MONERALE,







































BAI, BARRY, WALLY E UN BRAVO RAGATZO.

SE È LUI IL
TUO SUCCESSORE... SONO
FIERO DI AVERLO
CONOSCIUTO E
AVER LAVORATO
CON LUI. NO
PUOI CHIEDERE
DI MEGLIO.



IL TIPO CHE
ABBIAMO VISTO
PRENDERE IL
POSTO DI LANTERNA VERDENEMMENO LUI È
MALACCIO.

MALACCIO.
FORSE NON È
COSÌ TERRIBILE
MORIRE SE
SI LASCIA
UN'EREPITÀ, SE
SAI CHE GUALCUNO COMBATTE
ANCORA PER
QUELLO IN CUI
HAI CREDUTO.















































































































MA SAPPI CHE, SEPPUR SREVEMENTE, ESSO FU IN SUONE MANI CON TE.











E BECONDO I BENGORI C'E L'EBBENZA PI KRONA ALL'INTERNO. UN GIORNO, FORSE, SI BCHUDERÀ... GENERERA UN NUOVO UNIVERBO, UNA NUOVA REALTÀ.

E KRONA **SCOPRIRÀ** LE VERITÀ CHE CERCA DA TEMPO... DIVENTANDO PARTE DI **ESSE**.



È STATA... UN BOPE-RIENZA. ANCHE SE NON UN BESPERIENZA CHE VORREI RIPETERE. SONO FELICE CHE GLI BERZI ABEJANO VINTO E ABEJANO RISTABILITO LE REALTA.





SE AVESSERO FALLITO,
TU NON SARESTI PIÙ
ESISTITO.
MA ERANO
GUESTE LE
REGOLE PEL GIOCO.
CONOSCEVAMO
LA POSTA FIN
PALL'INIZIO.

BÌ, E IL GIOCO È ANDATO OLTRE LE MIE AGPETTATHE, È STATO COME AVEVI PROMESSO GLIANDO HAI PROPOSTO DI PENUALE KRONA NEL MIO UNIVERSO.

NON AVEVO MAI GIOCATO UNA PARTITA IN CUI VINCEVANO TUTTI.











Marvel/DC Comics, datata 1975.

Con il titolo Il fiero... e l'audace abbiamo tradotto l'originale The Brave and the Bold. quarto e ultimo omaggio alle gloriose testate storiche del genere supereroico. The Brave and the Bold era la testata della DC Comics dedicata ai team-up (termine con cui si indicavano le storie che avevano per protagonisti coppie di supereroi), sulla quale comparve per la prima volta nientemeno che... La Justice League of America, per la precisione nel n. 28 del febbraio 1960, nella classica storia Starro The Conqueror. Anche se hanno alle spalle una lunga storia, i crossover Marvel/DC Comics continuano a essere considerati "strappi alla regola", una regola che ha sempre imposto alle due casi editrici di ignorarsi serenamente. Fin dal primo, storico scontro fra Superman e l'Uomo Ragno, le Battaglie del Secolo Marvel/DC si sono svolte in una sorta di zona franca in cui vigeva la sospensione delle rispettive continuità narrative. Non esisteva nemmeno una coerenza interna ai crossover stessi. Nel primo SUPERMAN/L'UO-MO RAGNO (come nel secondo), per esempio, sembrava che i due eroi avessero già sentito parlare l'uno dell'altro. Correvano gli anni Settanta e in quelle prime coproduzioni gli autori non ricorrevano ad artifici narrativi cosmici per fare incontrare gli eroi. Niente crisi spaziotemporali o barriere dimensionali da infrangere: era sufficiente che Batman lasciasse Gotham City per una visita a New York, e non c'era nessun problema se ci scappava un'improbabile scazzottata con Hulk. Col passare degli anni gli universi narrativi delle due case editrici presero a crescere a dismisura, e fra subuniversi, realtà parallele e futuri alternativi divennero dei complicati "multiversi". Il pubblico gradatamente cominciò a prendere confidenza con concetti astratti come quello di "universo parallelo", mentre film come quelli della serie Nightmare, ideati da Wes Craven, e Poltergeist di Tobe Hooper contribuirono a diffondere l'idea che è possibile concepire realtà alternative e inaccessibili. Le grandi saghe degli



anni Ottanta come Crisi sulle Terre Infinite alla DC Comics e GUERRE SEGRETE I e II alla Marvel inaugurarono il filone dei "crossover interdimensionali", con tanto di versioni alternative dei protagonisti che sfoggiavano varianti fantasiose dei loro costumi: un fenomeno, questo, stimolato dal vivace mercato delle action figures. Con MARVEL CONTRO DC, a metà degli anni Novanta, i due colossi editoriali si avventurarono in un evento che avrebbe dovuto dare una coerenza definitiva agli incontri fra i personaggi delle due "parrocchie". Il progetto era di stabilire delle regole di continuity per le Battaglie del Secolo, chiarire una volta per tutte che i supereroi avrebbero conservato memoria dei loro incontri. Venne così creato Access, un personaggio in coproduzione, che aveva il potere di rendere possibile la comunicazione fra i due continuum narrativi. Nel bel mezzo di MARVEL CONTRO DC accadde che i due universi si mescolarono, dando vita a una "nuova" casa editrice virtuale, la Amalgam Comics, popolata di strampalati mix come Super Soldato (Superman più Capitan America), Ragno-Boy (l'Uomo Ragno e Superboy) e così via. Passata l'ubriacatura degli anni Novanta, Access e la nuova continuity "amalgamata" furono abbandonati senza rimpianti, anche se ali eroi con-

tinuarono a incontrar-

si spesso e volentieri:

Superman e Hulk,

Superman e i Fanta-

stici Quattro, Devil

e Batman, Batman

e l'Uomo Ragno...

Solo una regola è

sempre stata rispet-

tata: qualsiasi cosa

le Battaglie del Secolo nulla deve cam-

biare, non un granello di sabbia dell'universo degli uni deve restare sui costumi degli altri. AVENGERS/JLA non ha potuto sfuggire a questa regola, eppure è ammirevole l'eleganza con cui Busiek e Pérez hanno saputo gestire la narrazione. AVENGERS/JLA non si pone come una digressione, una non-storia dove dei personaggi estrapolati dal loro contesto smarriscono gran parte dei propri connotati. Gli autori non dimenticano mai dove hanno preso gli eroi, e per la prima volta le differenze (stilistiche ancor prima che narrative) fra le due case editrici vengono poste al centro della storia e ne diventano il motivo propulsore. E da questo semplice cambiamento di prospettiva ecco emergere idee nuove che fioriscono inaspettatamente in un contesto prevedibile

CHI ERANO? Flash e Lanterna Verde sono quelli della Silver Age, Barry Allen e Al Jordan, entrambi defunti, il primo in Crisi sulle Terre Infinite, il secondo nella miniserie L'ultima notte. Al Jordan ricomparira poi anche nella sua nuova identità, quella dello Spettro. I combattenti reclutati da Krona appartengono alla variegata ciurmaglia di criminali di entrambi gli universi: gli uomini dell'A.I.M., i terroristi dell'Hydra e i sequaci dell'Uomo Talpa per la Marvel, gli ottusi saherri di Darkseid e la gang della Scala Reale per la DC. Atom cambia per ben tre volte costume in tre vignette, mentre sia Thor che Superman in un passaggio indossano due costumi alternativi. Lo scudo di Capitan America non diventa trasparente, ma è sostituito da quello di energia che usò per un breve periodo, mentre ancora l'Uomo d'Acciaio a un certo punto si ritrova a menar fendenti con lo scudo a losanga del Cap della Golden Age. Il costume di Batman oscilla continuamente fra la versione moderna, quella degli anni Sessanta e Settanta (col pipistrello in campo giallo) e quella della Golden Age.









SE TI PIACCIONO
I FUMETTI

COMPRALI!

BY

ANTONIOSONOIO

HTTP://MIAOFILMS.FORUMCOMMUNITY.NET/